

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pramono H. 2012, *Perancangan Situs Web Psikotes Penerimaan Calon Pegawai Negeri Sipil Sebagai Media Pembelajaran*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer, Amikom Yogyakarta, Yogyakarta
- [2] Budiman I, *Pembuatan Aplikasi Tes Kepribadian Berbasis Sistem Pakar Menggunakan Visual Studio.NET 2008*, Jurnal Sistem Informasi, Universitas Gunadarma
- [3] Parno D, dan Rahmansyah N. 2011, *Aplikasi Mobile Kamus Istilah Psikologi Berbasis Android 2.2*, Vol 4, Jurnal Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Depok
- [4] Aldian H, 2013, *Aplikasi Rute Pariwisata Provinsi Jawa Barat Pada Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Berbasis Android*, Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia, Bandung
- [5] Widyatna A.T, dan TIM, 2013, *Album Lengkap Soal-soal Psikotes*, cet-1, Penerbit Raya, Jakarta
- [6] Darma N.G.I.P, Purnomo S.WP, dan Anindito K. 2012, *Perancangan Aplikasi Mobile City Directory Yogyakarta Berbasis Android*, Jurnal teknik informatika, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta
- [7] Purwanto, 2013, *Analisis Dan Pembuatan Game Tictac Match Berbasis Android*, Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputer, Amikom Yogyakarta, Yogyakarta
- [8] Sulindawati dan fathoni M, 2010, *Pengantar Analisa Perancangan "Sistem"*, Jurnal SAINTIKOM, Vol.9, No.2, STMIK Triguna Dharma
- [9] Dhimas, Andreas. 2013, *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren*, TAKA Publisher, Yogyakarta.
- [10] Liang S.A, Rahman S, dan Junaedy, 2013. *Sistem Layanan Informasi Jadwal Kuliah STMIK Kharisma Berbentuk Denah Ruang Interaktif Berbasis Flash*, Jurnal Teknik Informatiak, Universitas STMIK KHARISMA, Makasar

- [11] Mirza, 2014, *Pembuatan Game Kuis Matematika Dasar Berbasis Flash*, Jurnal Teknik Informastika, Universitas STMIK U'Budiyah Indonesia Banda Aceh, Banda Aceh
- [12] Dewi S.M, 2012, *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Ketrampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*, Vol.1, No.2, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus
- [13] Tim Penulis. 2011, *Panduan Praktis Microsoft 2010 Untuk Beragam Desain Diagram*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [14] Dewi, G, P, F, 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatik, Universitas Negri Yogyakarta, Yogyakarta.

